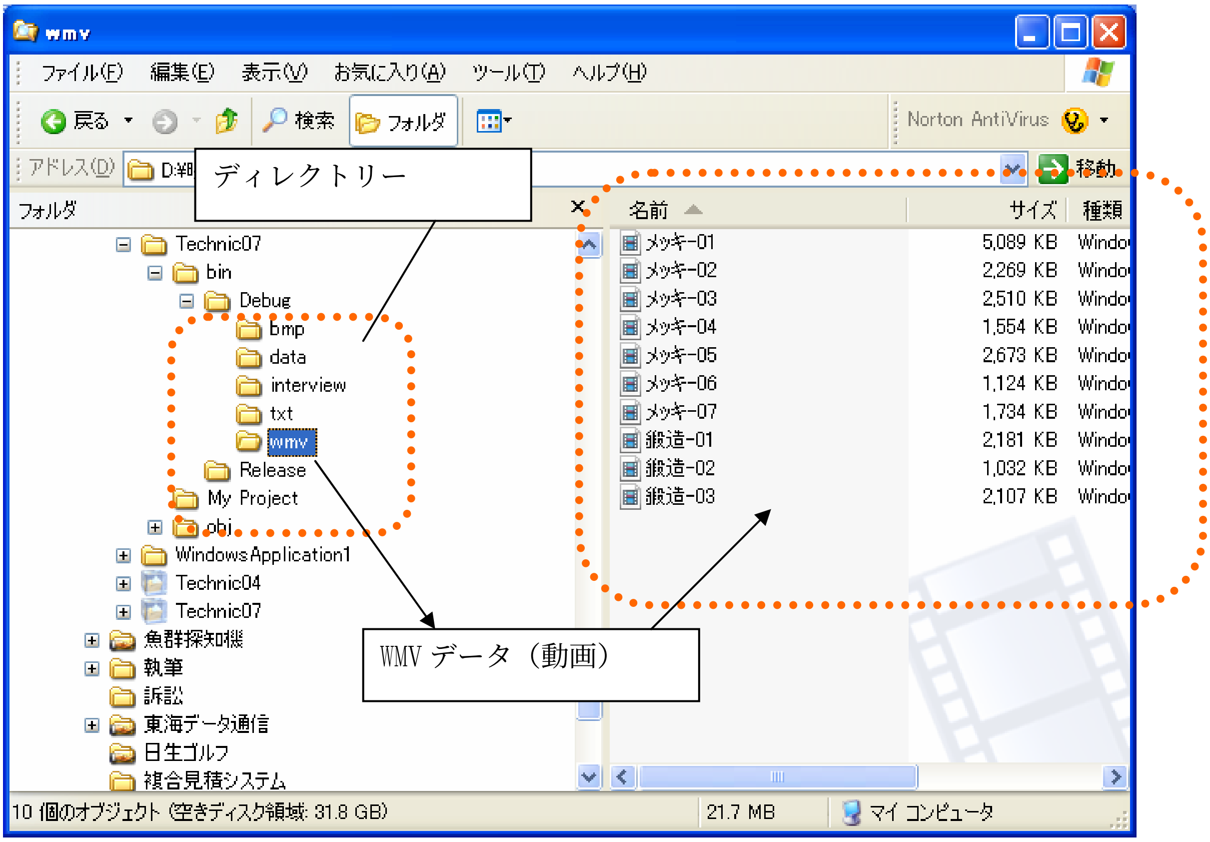
３．データの構造

3.1.ディレクトリー

　動画などのアーカイブファイルは次のディレクトリーに保存してください。
動画シーケンスのオーサリングでは、「技術一覧」の「動画順序の設定」で入力したアーカイブファイルを登録します。



　データディレクトリーは<Technic5>（一例）という実行ファイルディレクトリーの下に、各々のデータディレクトリーが作成されています。

<Technic>　・・・　実行ファイルがあるディレクトリー
　+---<bmp>　・・・　「CAD／数値データ／静止画」ビットマップ（BMP）
　+---<data>　・・・　PC 自動生成で動画の順番が保存される（技術者名.txt）
　　　　　　　　　　　顔写真の JPG ファイルが保存される
　+---<interview>　・・・　インタビューファイル（技術者名.wmv）
　+---<txt>　・・・　「工程／技能ポイントテキストファイル(txt)
　+---<wmv>　・・・　動画アーカイブデータ（WMV）

＜注意事項＞

１．各種ファイルの作成

WMV（MPG、AVI、MP2、MP4）ファイルの作成、テキストファイルの編集、BMP（JPG、GIF）ファイルの作成や、デジカメからの JPG 顔写真ファイルなどの作成においては、Windows の基本操作に慣れた管理者である必要があります。

市販のコンシューマークラスのデジカメは RAW で撮る場合は除いて、ほぼ JPG 撮影がデフォルトです。

運営上、JPG ファイルで扱うことを推奨します。

また WMV のコーデックによっては古いマシンだと再生できない可能性もあります。そのときはドットネットフレームワーク環境のアップデートが必要となります。

２．ディレクトリー操作

前述した通り、各々のファイルは、各々の指定したディレクトリーに格納する必要があります。これらの操作は本書類には記載がありません。予め管理者には Windows 操作に習熟している必要があります。

●データ作成ツール

以下に、動画、テキストデータ、イメージデータなどの作成ツールを紹介します。これらの操作については本書では言及しません。それぞれのヘルプや取り扱い説明に従ってください。

データの種類	作成ツール	備考
動画	moviemk	ムービーメーカー。WindowsSP2 で標準装備。
テキスト	notepad	ノートパッド、アクセサリーに標準装備
イメージ	paint	ペイント、アクセサリーに標準装備

3.2.動画アーカイブデータ

アーカイブデータは原則として WMV、MPG、AVI ファイルの 3 種類を再生できます。拡張子の大文字と小文字は区別しません。

● アーカイブ動画ファイル構造（例：オブジェ 1.wmv）

項目	説明
オブジェ 1	動画名（全角でも半角でもよい）
.	拡張子の前の「.」ドット
wmv　または mpg　または mpeg または avi　または	動画ファイルを示す拡張子 左記の種類のコーデックの動画ファイルが再生できます コーデックが違うのに拡張子だけを変更したものは再生エラーになります。拡張子 mp2 は音声ファイルとして理解されます。ムービークリップ MPEG ファイルの拡張子は「mpg」または「mpeg」となります。

●インタビュー用のファイル

これは「技術者一覧」画面で登録される水色の背景色のテキストボックスの入力の内容になります。

「インタビューファイル名」.wmv　または
「インタビューファイル名」.mpg　または
「インタビューファイル名」.mpeg　または
「インタビューファイル名」.avi　または

＜例 1：大石次郎.wmv＞
インタビューファイルを技術者の名前とした例です。

＜例 2：鍛造技術.avi＞
インタビューファイルを技術そのものの名称とした例です。

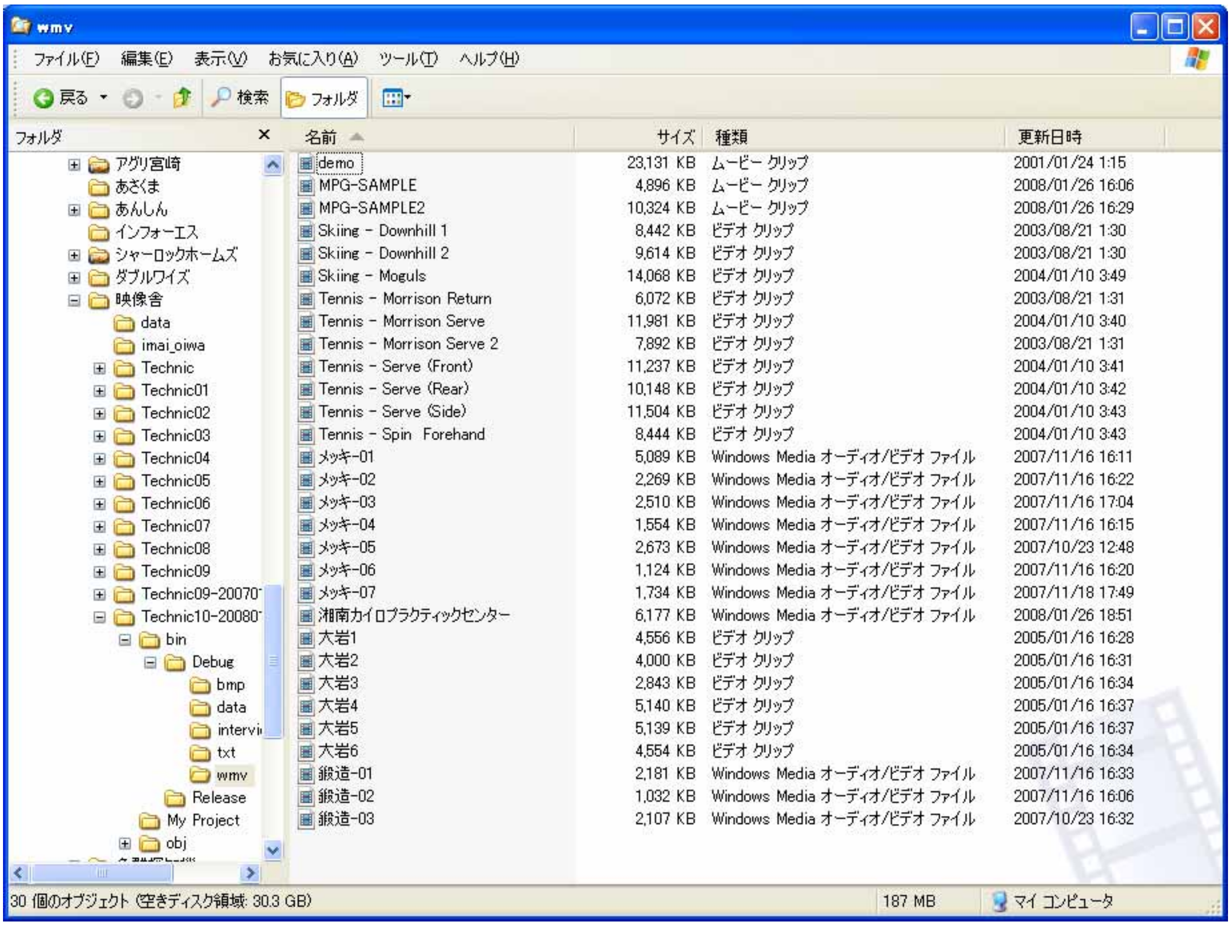
●動画データの整理

Windows では以下のように呼ばれています。

WMV 動画　　　Windows Media オーディオ/ビデオ　ファイル　　　拡張　wmv

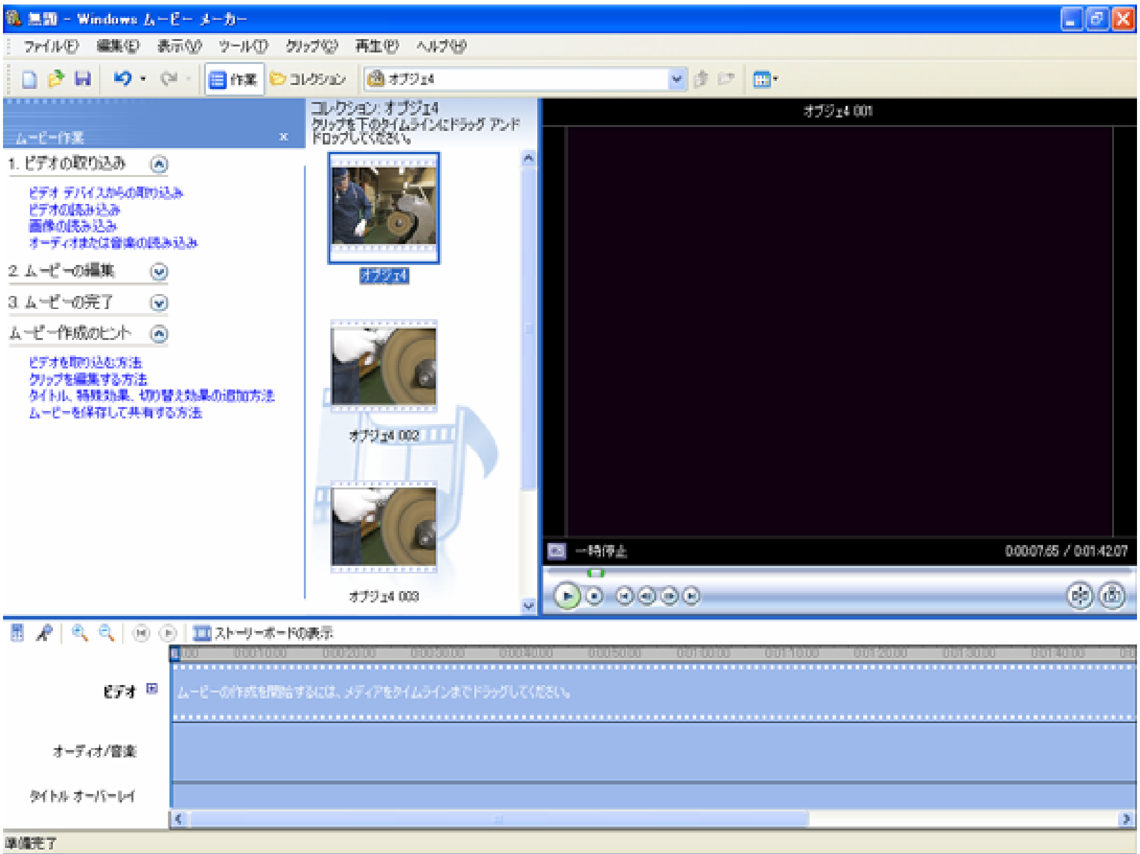
MPEG 動画　　　ムービークリップ　　　　拡張子　mpeg

AVI 動画　　　ビデオクリップ　　　　　拡張子　avi



●ムービーメーカーでの編集の様子

ビデオデバイス（入力端子）や、ファイルになっているビデオ動画を取り込み、編集することができます。



3.3.内容の説明（このラベルは変更可能）

「内容の説明」データはテキストファイルです。拡張子の大文字と小文字は区別しません。

●ファイル構造（例：バフ１.txt）

項目	説明
バフ１	内容説明テキストファイル名（全角でも半角でもよい）
.	拡張子の前の「.」ドット
txt	テキストファイルを示す拡張子

<例：バフ 1.txt>

バフの選択 研磨する素地に適合したバフを選びます。 「今回研磨する自動車のバンパーは、素材が鉄なので、このバフを選びます。」 最初は目の粗いバフを使用します。 バフを研磨機に取り付け、研磨します。

<例：鍛造 1.txt>

動作 手元と足の動きをシンクロさせ、ハンマー作業をします。

＜作成方法＞

ワードや NOTEPAD で編集しますが、そのままテキスト（TXT）で保存したものです。ワードの文字の大きさや色については反映されません。

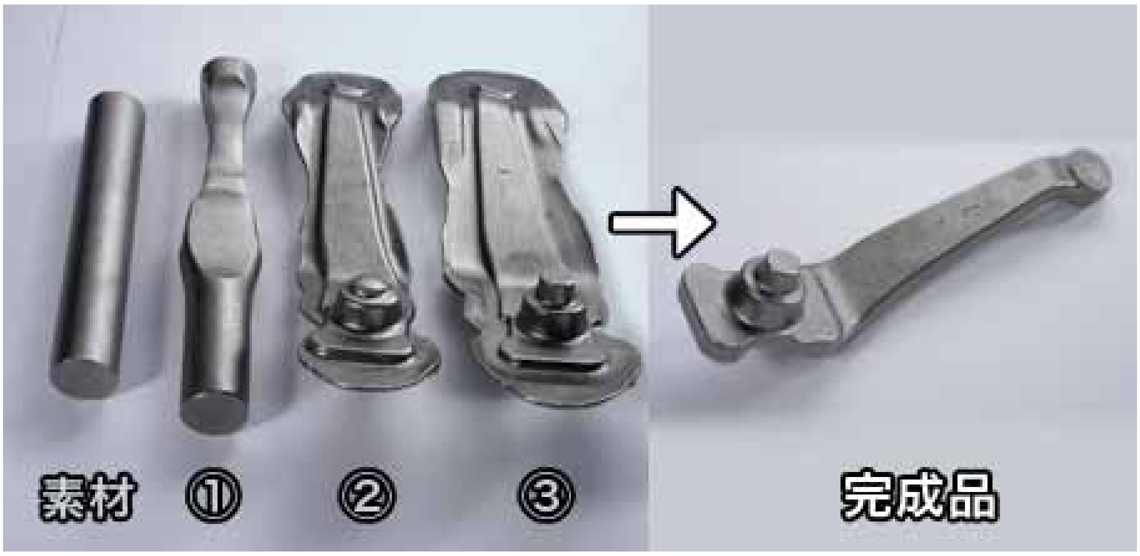
3.4.図式の説明（このラベルは変更可能）

「図式の説明」データはビットマップイメージファイル（BMP）または JPG または GIF ファイルです。拡張子の大文字と小文字は区別しません。

●ファイ構造（例：ナックルアーム 1.bmp）

項目	説明
ナックルアーム1	図式名（全角でも半角でもよい）
.	拡張子の前の「.」ドット
bmp　または jpg　または gif	ビットマップファイルまたは JPG または GIF ファイルを示す拡張子

<例：ナックルアーム 1.bmp>

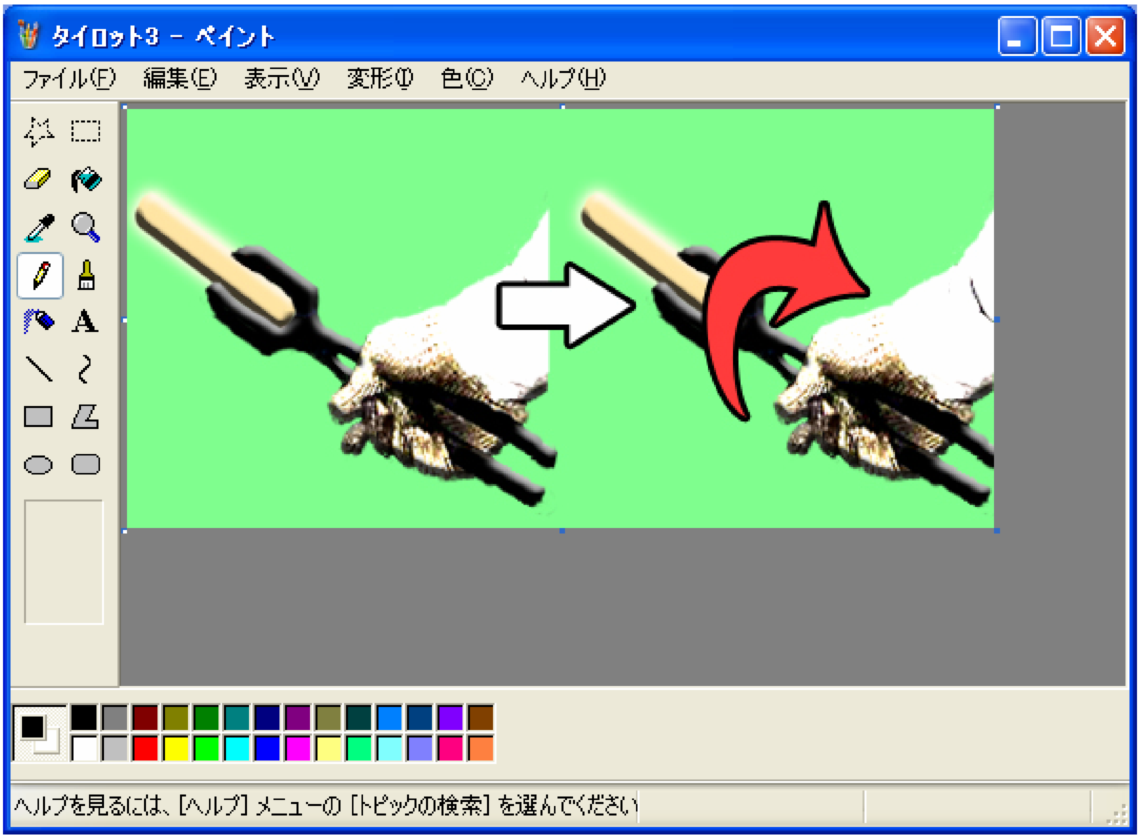


＜作成方法＞

グラフを EXCEL で作成し、画面コピー（プリントスクリーンという操作：Windows マニュアル参照）し、paint（Windows のペイントツール）で切り出し、ビットマップ（BMP）ファイルとして保存します（例）。GIF でも JPG でも構いません。

● Microsoft Paint での編集

アクセサリーに Paint というイメージ作成ツールがあります。以下はこのツールを使ってイメージファイルを編集している様子です。



3.5.顔写真ファイル

技術者の顔写真は<data>ディレクトリーに「技術者名.jpg」で保存してください。本システムは「技術者一覧」でオーサリングされた技術者名の顔写真をここから呼び出して表示します。「技術者一覧」での表示は 98×78 ピクセルですが、その比率で撮影した写真からペイントツール（以下はマイクロソフトのアクセサリーに標準装備の paint）で切り出します。

<例：大石次郎.jpg または大石次郎.bmp>



JPG または BMP ファイルの
どちらでも使用できます。
拡張子は大文字小文字の
区別はありません。

大きさは自動的にあわせるので、比率を気にしなければ、多少横か縦に伸びます（縮みます）が、デジタルカメラで撮影したそのままでも構いません。



注：上記写真は「http://www.linkstyle.co.jp/」よりフリー素材で使用しています。

3.6.シーケンスファイル

動画アーカイブの順序情報としてシーケンス（順序）ファイルがあります。これは<data>ディレクトリー内にテキストデータで保存しています。

<sequence.dat ファイル例>

```
9，2
大石次郎,豊和鍛工,鍛造ハンマー，24，2,技は盗むことです。，3,鍛造-01,鍛造-02,鍛造-03,*,*,*,*,*,*
川口豊,名古屋メッキ,バフ研磨，67，45,研磨剤の選び方を注意しています。，7,メッキ-01,メッキ-02,メッキ-03,メッキ-04,メッキ-05,メッキ-06,メッキ-07,*,*
大岩太郎,豊和鍛工,鍛造ハンマー，24，2,技は盗むことです。，3,鍛造-01,鍛造-02,鍛造-03,*,*,*,*,*,*
川口豊,名古屋メッキ,バフ研磨，67，45,研磨剤の選び方を注意しています。，7,メッキ-01,メッキ-02,メッキ-03,メッキ-04,メッキ-05,メッキ-06,メッキ-07,*,*
大岩太郎,豊和鍛工,鍛造ハンマー，24，2,技は盗むことです。，3,鍛造-01,鍛造-02,鍛造-03,*,*,*,*,*,*
大石次郎,豊和鍛工,鍛造ハンマー，24，2,技は盗むことです。，3,鍛造-01,鍛造-02,鍛造-03,*,*,*,*,*,*
大石次郎,豊和鍛工,鍛造ハンマー，24，2,技は盗むことです。，3,鍛造-01,鍛造-02,鍛造-03,*,*,*,*,*,*
川口豊,名古屋メッキ,バフ研磨，67，45,研磨剤の選び方を注意しています。，7,メッキ-01,メッキ-02,メッキ-03,メッキ-04,メッキ-05,メッキ-06,メッキ-07,*,*
大岩太郎,豊和鍛工,鍛造ハンマー，24，2,技は盗むことです。，3,鍛造-01,鍛造-02,鍛造-03,*,*,*,*,*,*
```

3.7.設定ファイル

動画アーカイブの順序情報として設定ファイルがあります。これは<data>ディレクトリー内にテキストデータで保存しています

<set.dat ファイル例>

```
名前,製品,技術
図式の説明
内容の説明
```

４．Web ダウンロード

本システムは次のサイトよりダウンロードできます。

アクセス方法１

愛知県産業労働部新産業課のホームページにある「デジタルコンテンツ」のコーナーにアクセスするためのアドレスが掲載されています。

（新産業課）

URL　＝　http://www.pref.aichi.jp/shin-san/

アクセス方法２

パソコンのブラウザから直接 URL を入力し、移動（リンク）します。

URL　＝　http://www.eizousha.co.jp/gijutsu.htm

●ダウンロードできるもの

「技術伝承モデル」ソースファイル（実行ファイルを含む）

「技術伝承モデル」アーカイブファイル

「技術伝承モデル」コンテンツ構成ファイル

「技術伝承モデル」操作説明書ファイル

「技術伝承モデル」委託事業報告書ファイル



５．インフォメーション

■取扱説明書リリース No.

愛知県の技術伝承　Rel.3.31　2008 年 3 月 31 日

■ソフトウェアバージョン No.

愛知県の技術伝承　Ver.3.31　2008 年 3 月 31 日

■著作権

■コンテンツ制作

本ソフトウェアを利用したコンテンツの作成でお困りの場合は専門の制作会社が対応できます。
別途、ご相談ください。

■企画・制作

株式会社映像舎
〒471-0025
愛知県豊田市西町 4 丁目 25 番地 15
TEL　0565-35-2288（営業部）　FAX　0565-32-3080
E-mail:info@eizousha.co.jp　http://www.eizousha.co.jp